

# INTRODUCTION

A 503 45.

Le plaisir dans ce jeu vient essentiellement de l'interaction des cartes magiques. Celles-ci interfèrent et perturbent le mécanisme global du jeu, en créant des suspens et des retournements de situations.

N'en restez donc surtout pas au jeu de base ; vous seriez déçus. Faites 2 ou 3 rounds du jeu de base pour comprendre le mécanisme... puis recommencez aussitôt la partie en jouant le jeu complet.

Car le jeu de base, s'il fonctionne sur un mécanisme intéressant, lasse vite. Introduisez donc au plus tôt l'effet des objets et des cartes magiques : MORGENLAND deviendra soudain très épicé et plein de bonne humeur.

**VEUILLEZ SUPPRIMER LES CARTES MAGIQUES en allemand  
Et LES REMPLACER PAR LES CARTES MAGIQUES en Français.**

# MORGENLAND

## Présentation du jeu de base (feuille cartonnée en 17 points)

1. Sur le plateau, les 15 cases sont reconnaissables à leur teinte grisée qui les différencient du reste de l'illustration. Tout en bas se trouve la caverne du dragon et ses 5 grottes. C'est là que vous pourrez gagner des trésors. Tout en haut se trouve le palais du Sultan et ses 5 salles précédées de la case du portail. C'est dans ce palais que vous pourrez acheter des objets magiques, grâce aux trésors. Et celui qui en possède le plus, gagne la partie. Entre les grottes et le palais se trouve les 4 cases de la ville.

## 2. PREPARATION DU JEU :

- Chaque joueur prend un paravent.
- Chaque joueur reçoit une série de 8 pions. La série d'un joueur se reconnaît par un dos de même couleur (série jaune, série verte, etc...). Une série est composée de 8 pions de valeur allant de 1 à 9. La valeur 3 n'existe pas. Le chiffre indique la force du pion.
- Chaque joueur choisit trois petits trésors. Ce peut être trois les mêmes ; ce peut être un assortiment.
- Les 10 gardiens du palais sont posés, faces cachées, à côté du plateau, près de la case du portail. Ils sont ensuite bien mélangés.
- Les trésors sont entreposés à gauche du plan de jeu, près la première grotte. Cinq sortes de trésors existent. Leur couleur est sans importance et sans aucun rapport avec la couleur de chaque joueur. Les trésors se différencient par leur forme et leur taille. Un grand trésor vaut trois petits. Il est toujours permis de se faire de la monnaie (échanger un grand contre trois petits de la même forme).
- Le chameau est attribué au plus jeune joueur. Ce dernier est aussitôt nommé VIZIR DE SERVICE. Ce rôle sert à départager des joueurs ex æquo. Tout joueur qui parvient à ravir le chameau endosse aussitôt le rôle de VIZIR DE SERVICE.

- Les objets magiques (cartes carrées) sont bien mélangés, faces cachées. Ils sont posés en tas de 6 sur les 5 emplacements au-dessus des 5 salles du palais. Dans le jeu complet, la préparation de ces tas sera différente.
- Trois séries de 15 cartes trésors sont disponibles. Elles se différencient par leur verso en affichant 5, 4 ou 3 personnages. Selon le nombre de joueurs qui participent au jeu, on prendra la quinzaine de cartes correspondantes (si on joue à 3, on prend les cartes avec au verso 3 personnages). Les séries inutiles sont remises dans la boîte. La série retenue est bien mélangée et posée en talon, faces cachées, au-dessus de la réserve des trésors.
- Au début de chaque round, le vizir de service retourne la première carte de ce talon et, en suivant les indications de la carte, pose des trésors sur les échelons des grottes dans la caverne du dragon.
- Dans le jeu de base, les cartes magiques ne sont pas employées. Elles interviennent dans le jeu complet et donnent toute la saveur à MORGENLAND.

### 3. PREMIERE PHASE DU JEU : LA MISE EN PLACE DES PIONS

Le jeu peut commencer. Le Vizir de service place un de ses 8 pions sur une des 15 cases, excepté celles qui sont renseignées en point 8 (tente d'Aladin) et en point 9 (case du Djinn). Le pion est posé face cachée. Chacun, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, fait de même. Chacun choisit librement la case où il veut poser son pion. Quand chacun a ainsi posé un pion, un second tour commence. Et ainsi de suite jusqu'au moment où les 8 pions de chaque joueur sont posés.

- Plusieurs pions de même couleur peuvent se trouver sur une même case
- Plusieurs pions de couleurs différentes peuvent se trouver sur une même case.
- Attention, il est généralement impossible de gagner un objet magique dans une des 5 salles du palais si on n'a pas pensé à poser un de ses pions sur la case du portail.
- Dans le jeu de base, les cases TENTE D'ALADIN et DJINN (les 2 premières cases de la ville en allant de droite vers la gauche) sont inutilisées.

*L'exemple illustré montre une situation de pose dans un jeu complet pour 4 joueurs.*

### 4. DEUXIEME PHASE DU JEU : LA VALORISATION

Si les joueurs ont positionné des pions sur certaines cases, c'est qu'ils espèrent y obtenir soit des trésors (dans les grottes), soit des objets magiques (dans les salles), soit encore un autre avantage (dans la ville). Sauf dans les grottes où plusieurs peuvent gagner, il n'y a qu'un vainqueur par case. Le plus fort l'emporte. On additionne tous les pions d'un même joueur s'il en possède plusieurs sur la case, pour connaître sa force.

On dit qu'une case est valorisée quand le vizir de service retourne tous les pions d'une même case pour faire apparaître les valeurs en concurrence. Les cases seront valorisées une par une, en commençant par tout en bas (grotte de gauche de la caverne) et en remontant progressivement vers la ville puis le palais. Le sens des flèches noires montre bien la progression. Les pions des cases non encore valorisées attendent faces cachées.

5. En comparant la valeur des pions sur une même case, on peut déterminer le ou les joueurs vainqueurs. Les pions d'un même joueur s'additionnent. Le joueur le plus fort prend les trésors posés sur l'échelon supérieur de la grotte. Le deuxième plus fort prend les trésors du deuxième échelon. Et ainsi de suite...

*L'exemple illustré montre que le pion rouge l'emporte grâce à son 9. Il reçoit 4 trésors (la grande couronne rouge vaut trois + la petite). Jaune est deuxième avec un pion de valeur 8. Il reçoit trois trésors (une grande couronne rouge). Bleu ne reçoit rien.*

6. En cas d'égalité (l'exemple montre que jaune et vert sont de force égale en totalisant chacun 14), on départage les joueurs en observant celui qui se trouve le plus proche du vizir

de service si on part de celui-ci sur sa gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le vizir de service est par définition toujours le mieux placé. Ainsi, sur notre exemple, si Bleu est le vizir et qu'en partant sur sa gauche, on rencontre successivement Vert, Rouge et puis Jaune, VERT est déclaré plus fort que Jaune. Vert reçoit donc les 5 trésors lingots d'or. Jaune reçoit le grand lingot du deuxième échelon. Bleu reçoit 2 petits lingots d'or. Rouge ne reçoit rien.

CE SYSTEME POUR DEPARTAGER DES JOUEURS EST VALABLE POUR TOUTES LES SITUATIONS D'EGALITE, sauf pour celle de la victoire finale.

On comprend dès lors l'importance d'être Vizir de service ou, tout au moins, bien placé par rapport à lui.

**7.** Sur les cases de la ville et dans les salles du palais, seul le plus fort gagne et les autres s'en vont les mains vides.

**8 et 9.** Ces cases ne servent que dans le jeu complet.

**10.** Au marché, celui qui gagne peut faire un échange avantageux avec la réserve. Sa victoire lui permet d'échanger un petit trésor contre trois autres petits trésors. Il choisit ce qu'il veut. Par exemple, 1 couronne contre 2 lingots + 1 saphir, ou encore 1 couronne contre trois couronnes...

**11.** Case du chameau : celui qui gagne sur cette case, reçoit le chameau et devient aussitôt le nouveau vizir de service. En signe de cet honneur, il place le chameau devant son paravent.

**12.** Les joueurs quittent à présent la ville. Dans chaque salle du palais, un objet magique peut être gagné. Mais pour pouvoir en gagner, il faut d'abord se confronter avec les gardiens sur la case du portail.

**13.** Celui qui n'a pas posé de pion sur la case du portail ne peut pas gagner d'objets magiques dans les salles du palais. Sur la case du portail, les pions ne sont pas en concurrence mutuelle mais ils sont tous comparés à la valeur d'un des gardiens. Le vizir de service retourne au hasard un des gardiens et chacun peut voir sa force. Tous les pions sont ensuite retournés et la force de chaque pion est comparée à celle du gardien. Ceux qui sont de force égale ou supérieure, peuvent entrer dans le palais sans acquitter de taxe. Ceux qui sont moins forts doivent payer en trésors la différence entre leur force et celle du gardien. Exemple : si le gardien vaut 9 et que le pion vaut 7, deux trésors devront être payés à la réserve.

Si un joueur ne peut acquitter cette taxe, ses pions sont immédiatement retirés des salles du palais.

**14.** Celui qui gagne dans une salle du palais ne reçoit un objet magique que s'il est capable d'en acquitter le prix, en suivant la règle suivante :

- il doit payer autant de trésors que la valeur des pions qu'il a posés sur cette case.
- Le chiffre indiqué sur chaque pion de sa couleur indique en combien d'exemplaires du même trésor doit être effectué le paiement. Si le joueur n'a qu'un pion, le paiement doit être totalement payé par des trésors de même forme et en autant d'exemplaires que le nombre indiqué sur ce pion. Si le joueur a posé 2 ou davantage de pions, il doit payer des trésors en série de 2 formes différentes ou davantage... Chaque forme est payée en autant d'exemplaires que le nombre affiché sur le pion.

Exemple : Bleu gagne avec un pion de 7 et un pion de 1. Il paie avec 7 couronnes (correspondant au pion 7) et 1 saphir ou 1 calice (correspondant au pion 1).

- Si un joueur ne peut acquitter un tel paiement, la victoire revient au joueur suivant s'il est, bien sûr, capable de payer.

### 15. Voici des exemples :

Rouge de valeur 8 est le plus fort et devrait payer 8 trésors d'une même forme. S'il n'est pas capable de payer, Jaune devient le plus fort et tente sa chance. Pour son pion 4, il paie 4 saphirs ; pour son pion 2, il paie 2 couronnes ; pour son pion 1, il paie un calice. On observera bien que, pour chaque pion, un trésor de forme différente doit être présenté.

10. Le round est fini. Le plateau est nettoyé. Chacun reprend ses 8 pions et les replace derrière son paravent. Le vizir de service vide également les grottes où des trésors n'auraient pas été gagnés. Il tire ensuite une nouvelle carte trésor et garnit les grottes en vue du nouveau round.

17. Lorsqu'on joue pour la première fois, le jeu est gagné dès qu'un joueur a obtenu trois objets magiques. On finira cependant le tour de jeu. Il est possible que plusieurs joueurs soient ex æquo. On ne les départage pas. Nous ne vous conseillons cependant pas d'allonger votre jeu de base. En quelques rounds, vous aurez compris. Recommencez immédiatement la partie en intégrant les 2 règles qui font de MORGENLAND un bon jeu : le bénéfice qu'on tire des objets magiques et l'utilisation des cartes magiques.

***Les règles du jeu complet sont expliquées dans le carnet. Dans ce carnet, vous trouverez une explication détaillée pour chaque notion de jeu.***

## LE CARNET

### **(page 3) OBJETS MAGIQUES**

Il existe 6 objets magiques différents. La lampe d'Aladin, le doubleur, le tapis volant, l'antidote, la clé et le parchemin. Chaque objet magique existe en 5 exemplaires. Dans le jeu complet, en début de partie, on prend pour chaque objet magique autant d'exemplaires que le nombre de joueur. Les exemplaires en trop ne sont pas utilisés et remis dans la boîte. Chaque joueur reçoit immédiatement une lampe d'Aladin qu'il met derrière son paravent. Les autres objets magiques sont mélangés, faces cachées, et mis en tas de 5. Ces petits tas sont placés au-dessus des salles du palais, de gauche à droite. Dans le cas de 3 joueurs, 2 salles du palais seront inutilisées durant la partie. Dans le cas de 4 joueurs, une salle sera inutilisée.

Dans le jeu complet, l'acquisition des objets magiques reste également l'objectif du jeu. Néanmoins, chaque objet magique possède un pouvoir et les joueurs qui en ont acquis peuvent se servir de ce pouvoir durant la suite de la partie.

Un objet magique produit son effet lorsque le joueur le pose devant son paravent. A la fin du round, le joueur reprend toujours son objet magique derrière son paravent. Au fil des rounds, cet objet magique pourra servir autant de fois que le joueur le souhaitera.

Sauf exception, un joueur ne peut se servir que d'un seul objet magique par round. C'est une règle contraignante mais intéressante qui oblige les joueurs à choisir la politique qu'ils veulent mener.

Les objets magiques peuvent être posés devant un paravent à n'importe quel moment du round et dès qu'on les possède. Déposés, il ne peuvent cependant pas être échangés en cours de round ni être repris avant la fin du round.

### **LAMPE d'ALADIN**

A partir du moment où elle est posée devant le paravent, elle permet au joueur, jusqu'à la fin du round, d'employer les cartes magiques en sa possession. Autant qu'il veut et à n'importe quel moment du round.

### **LE DOUBLEUR**

En le posant, le joueur désigne le pion qui sera dédoublé durant ce round. Ce choix est définitif. Dédoublé veut dire que le joueur possède ainsi 2 pions de la même valeur. Si les deux s'additionnent pour donner de la force du joueur, ils valent cependant 2 pions différents, ce qui aura une incidence sur le mode de paiement d'un objet magique s'ils sont placés dans une salle du palais. Avant de désigner un pion qui sera dédoublé, le joueur peut discrètement en revoir la valeur. Cette règle est d'ailleurs générale : si les pions ne peuvent plus être changés de place, son propriétaire peut toujours en consulter leur valeur. (Ce n'est pas un jeu de mémoire).

### **TAPIS VOLANT**

Cet objet magique, à la différence de tous les autres, est le seul qui peut être posé sur une case à n'importe quel moment du round. Il peut donc être posé durant la phase de mise en place ou durant la phase de valorisation. Mais s'il peut être posé durant la valorisation d'une case, il ne peut être posé sur une case déjà valorisée. Il n'est pas posé devant le paravent... mais sur une case choisie par le joueur. Il vaut un pion de valeur 3 pour son propriétaire. Il peut être posé sur une case vide ou ajouté sur une case déjà garnie de pions. Il représente un pion à part entière.

### **ANTIDOTE**

Cet objet magique est posé par un joueur en réponse à une carte magique qui le menace. Il supprime pour le joueur l'effet magique de la carte. Si la carte magique ne concernait que le propriétaire de l'antidote, cette carte magique est aussitôt retirée du jeu. Si cette carte magique concernait aussi d'autres joueurs, ceux-ci subissent la magie. L'antidote reste devant le paravent jusqu'à la fin du round et protège donc son propriétaire de toute carte magique jusqu'à la fin du round.

### **LA CLE**

Celui qui pose une clé devant son paravent, ne soit pas poser de pion sur la case du portail. Il est exempt de taxe et peut donc gagner des objets magiques en dérogeant à la règle du pion qui doit se confronter à un gardien.

### **LE PARCHEMIN**

Les parchemins servent à départager des joueurs qui seraient ex æquo en fin de jeu. Si deux joueurs détiennent le même nombre d'objets magiques, l'avantage est à celui qui possède le plus de parchemins.

## **(page 4) LA CAVERNE DU DRAGON**

Elle est composée de 5 grottes. Chacune possède une échelle, sur sa gauche, où sont posés les trésors du round. Une carte trésor, tirée par le vizir de service, indique quels trésors et en quels nombres doivent être placés sur quels échelons des différentes grottes. Si des trésors n'ont pas été acquis en fin de round, ils sont remis dans la réserve.

### **PIONS**

Chaque joueur reçoit une série de 8 pions dans une même couleur. Le pion de valeur 3 n'existe pas. Durant la phase de mise en place, les joueurs, à tour de rôle, place un pion, face cachée, sur une case au choix. Ils opèrent ainsi 8 fois de suite pour placer tous leurs pions. Plusieurs pions peuvent être placés sur une même case. En cours de round, un joueur peut toujours consulter discrètement la valeur de ses pions... mais, en aucun cas, un pion ne peut être changé de place.

### **LES GARDIENS**

... gardent l'entrée du palais et sont donc liés à la case du portail. Mélangés, faces cachées, ils attendent à côté du plateau. Sauf pour celui qui jouerait LA CLE, personne ne peut gagner un objet magique dans une des salles s'il n'a pas mis au moins un pion sur la case du portail. Sur cette case, il n'y a pas de concurrence entre les pions... mais chacun est confronté à la force d'un gardien tiré au hasard. Le vizir de service retourne donc au hasard un des gardiens et chacun peut voir sa force. Tous les pions sont ensuite retournés et la force de chaque pion est comparée à celle du

gardien. Si un joueur possède plusieurs pions sur une même case, leurs valeurs sont additionnées.

Ceux qui sont de force égale ou supérieure, peuvent entrer dans le palais sans acquitter de taxe. Ceux qui sont moins forts doivent payer en trésors la différence entre leur force et celle du gardien. *Exemple* : si le gardien vaut 9 et que le pion vaut 7, deux trésors devront être payés à la réserve.

Si un joueur ne peut acquitter cette taxe, ses pions sont immédiatement retirés des salles du palais.

- La clé libère de l'obligation d'avoir un pion sur la case du portail.
- Les cartes magiques sont sans effet sur cette case. En revanche, les objets magiques y produisent leur effet ( le doubleur, par exemple ; le tapis volant...)
- *Exemple* : la carte magique **LES DERNIERS DEVIENNENT LES PREMIERS** est inopérante sur cette case. Mais l'objet magique **LE DOUBLEUR** transforme un pion en un double pion : un 5 devient 2 pions de 5.

## **(page 5) LE JEU COMPLET**

Les règles du jeu de base y sont d'application, sauf pour les modalités suivantes :

### **Mise en place du matériel**

Voir le nombre et la répartition des objets magiques

### **Début de chaque round**

Le vizir de service retourne le premier objet magique de chaque tas et le rend donc visible. Chacun peut donc voir quels objets magiques l'intéressent.

Case de la tente d'Aladin et case du Djinn

Ces deux cases entrent en jeu et permettent d'obtenir des avantages.

**Sur la CASE D'ALADIN**, le vainqueur tire les deux premières cartes du talon des cartes magiques.. Il prend connaissance des deux sans en révéler le contenu. Il garde celle qui l'intéresse et offre l'autre au second plus fort sur cette case. S'il était seul, la seconde carte est rejetée sur un talon de défausse près du talon des cartes magiques.

**Sur la case du DJINN**, le vainqueur reçoit le droit d'user de deux objets magiques durant la suite du round.

## **ROUNDS**

Il y a toujours deux phases dans un round :

- a) La phase de mise en place des pions
- b) La phase de valorisation des cases.

**Dans la première phase**, les joueurs, à tour de rôle, pose un pion sur une case de leur choix. Le vizir de service est toujours le premier. On fait ainsi 8 tours pour que les 8 pions de chaque joueur soient posés. Celui qui veut poser un tapis volant peut le faire durant la phase d'installation ou après. S'il le fait après, il pourra poser son tapis sur une case vide ou déjà garnie de pions. Dans le cas d'une case vide, il y obtiendra la victoire sans discussion.

On peut poser autant de pions qu'on veut sur une même case.

Si plusieurs pions d'un même joueur peuvent être posés sur une case, il ne peut pas en poser plus que 5 dans chaque salle du palais.

Aucun pion ne sera posé dans une grotte sans trésor.

**Durant la seconde phase**, dite de valorisation, le vizir de service retourne les pions des joueurs. Il opère case après case, en partant de la grotte la plus à gauche dans la caverne et en remontant progressivement sur le plateau jusqu'à la dernière salle du palais. Il ne passe à la case suivante que quand la case dont il s'occupe, est complètement valorisée et qu'un ou plusieurs gagnants ont éventuellement été désignés.

A la fin d'un round, chacun reprend le ou les objets magiques qu'il avait activés. Si des trésors n'ont pas été gagnés, le vizir de service les remet dans la réserve. Il replace également le gardien parmi les autres gardiens et mélange leurs pions.

Le vizir de service prépare ensuite le round suivant en tirant une nouvelle carte trésor et en plaçant les trésors correspondants dans les grottes.

## **TRESORS**

Il existe 5 types de trésors. Chacun d'eux se différencie par sa forme. Dans chaque trésor, il existe des grands et des petits. Un grand vaut trois petits. En cours de jeu, un joueur peut toujours se faire de la monnaie.

C'est avec les trésors que sont achetés les objets magiques. Certaines cartes magiques ont une influence sur les trésors qu'on possède.

En début de partie, chaque joueur peut choisir librement trois (petits) trésors.

### **CARTES TRESORS**

Au début de chaque round, le vizir de service retourne la première carte du talon des cartes trésors. Elle lui indique quels trésors doivent être placés dans quelles grottes et à quels emplacements précis. Si la réserve de trésors est insuffisante, le vizir commence par remplir le premier échelon de chaque échelle. Si des trésors sont encore disponibles, il commence le remplissage du deuxième échelon de chaque échelle... Il procède toujours, dans ce cas, de gauche à droite. Il place les trésors jusqu'à épuisement complet de la réserve, dans le respect des formes imposées par la carte.

L'achat des objets magiques alimente naturellement la réserve.

### **(page 6) FIN DE JEU et GAGNANT**

#### **Dans le jeu de base :**

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a gagné 3 objets magiques. On finit cependant le tour. Des joueurs peuvent être déclarés gagnants ex æquo.

#### **Dans le jeu complet :**

Le jeu s'arrête dès que le dernier objet magique a été acquis. Celui qui en a gagnés le plus, gagne la partie. On départage des joueurs ex æquo en voyant celui qui possède le plus de parchemins. En cas d'égalité persistante, on départage finalement sur le nombre de trésors possédés par chacun.

### **PLATEAU**

Le plateau est composé de trois niveaux : en bas, la caverne (5 grottes = 5 cases) ; au milieu, la ville (4 cases) ; en haut, le palais (6 cases : le portail + les 5 salles). Les cases sont légèrement grisées et se différencient ainsi de l'illustration générale.

Chaque grotte est liée à une échelle, placée à sa gauche, sur laquelle seront disposés les trésors à acquérir.

Chaque salle du palais est surmontée d'un emplacement carré où sont posés les talons d'objets magiques.

### **LA VILLE**

Il y a quatre cases dans la ville. Un avantage y attend chaque vainqueur.

- La case de la lampe d'Aladin permet d'obtenir des cartes magiques.
- La case du Djinn permet de jouer un second objet magique durant le round.
- La case du marché permet de faire un troc avantageux : 1 trésor contre trois.
- La case du chameau permet d'obtenir le chameau et de devenir le vizir de service. Le vizir est le joueur le mieux positionné en cas d'égalité entre joueurs.

### **DEPARTAGER DES JOUEURS**

- Un joueur est plus fort qu'un autre si l'addition de ses pions sur une même case donne un total plus élevé que celui de son adversaire.
- A force égale, un joueur est toujours plus fort s'il est le vizir. Parmi les autres, un joueur est plus fort qu'un autre s'il est plus proche du vizir en partant sur la gauche de ce dernier, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **CONSEILS STRATEGIQUES**

- Sans trésor, pas d'objet magique... Il y a donc un lien entre ce qu'on obtient dans la caverne et ce qu'on paie dans le palais.
- Durant le premier round, il est généralement inutile de poser un pion sur la case du Djinn car personne ne possède encore deux objets magiques.
- Si vous avez l'occasion d'acheter un objet magique, faites-le... même si vous en possédez déjà un semblable.
- De nombreuses situations d'égalité se présentent en cours de partie. Etre le vizir de service ou être bien placé par rapport à lui est essentiel.

- Entre choisir de poser 1 ou 2 pions dans une salle, il y a de quoi hésiter. Avec 2 pions, on devient plus fort... mais le paiement devra se faire en trésors de 2 séries différentes, ce qui est plus difficile.
- Des cartes magiques peuvent influencer de manière déterminante un round. Il faut bien réfléchir à l'effet provoqué, tant pour soi que pour les autres.
- Notre expérience nous a appris qu'il faut ni trop éparpiller ni trop concentrer ses pions sur les cases. Il faut se définir un but par round et se concentrer sur cet objectif.
- Bluffer est utile, en posant, par exemple, 3 pions peu élevés dans une grotte. Voilà qui effraie les autres ou qui les provoque à gaspiller des pions levés pour se défendre.
- Même quand on possède la clé, il n'est pas insensé de poser un pion de faible valeur sur la case du portail. Il sera toujours temps de mettre en jeu cette dernière si la force du gardien est beaucoup plus haute.

## LES CARTES MAGIQUES

- Elles sont toujours bonnes pour celui qui les joue, si elles sont jouées au bon moment.
- Une carte magique ne peut être jouée que si le joueur a posé sa lampe d'Aladin devant son paravent.
- Si la lampe d'Aladin a été posée, le joueur peut mettre en jeu, durant ce round, autant de cartes magiques qu'il le désire.
- Toute carte magique utilisée et ayant porté ses effets, retourne sur le talon de défausse des cartes magiques. Une carte magique ne sert donc qu'une seule fois, à la différence des objets magiques.
- Une carte magique peut être jouée à tout moment du round si la lampe d'Aladin a préalablement été posée. Selon le moment où elle est mise en jeu, elle concerne la case qui est en train d'être valorisée et/ou les suivantes. Elle n'a jamais d'influence sur les cases qui ont déjà été valorisées.
- L'illustration sur les cartes magiques n'est pas une loi... mais un exemple. En cas d'hésitation sur l'interprétation, on se référera aux commentaires ci-après.
- Si une carte magique fait bouger des pions, ceux-ci ne peuvent être amenés vers des cases déjà valorisées.
- Si un joueur ne peut obtempérer à la totalité des injonctions d'une carte magique, il doit y répondre au maximum de ses possibilités.
- Les cartes magiques sont sans effet sur la case du portail.
- Si plusieurs joueurs jouent une carte magique durant un même round, elles produisent leurs effets chronologiquement. Dans de nombreux cas, on voit qui a posé avant qui... On ne passe aux effets de la carte magique suivante quand les effets de la précédente ont été entièrement considérés. Si deux ou plusieurs joueurs jouent une carte semblable ou différente exactement au même moment, on les départage avec la règle de référence au vizir. Un joueur peut toujours reprendre sa carte magique s'il constate qu'une autre carte passera chronologiquement avant la sienne et qu'il perd son intérêt à la jouer.

Exemple : Prenons l'exemple d'une carte magique ECLIPSE DE LUNE. Elle est jouée sur une case qui va être valorisée. Elle signifie que tous les pions de valeur impaire vont être écartés. Or un autre joueur a joué exactement au même moment sa carte magique DERNIERE MINUTE. S'il l'avait posée un instant plus tard, la carte ECLIPSE DE LUNE produirait ses effets et son pion de valeur 7 serait écarté. Mais les deux cartes magiques semblent avoir été jouées en même temps. Il faut donc départager les joueurs pour savoir qui a priorité sur qui. On recourt dans un tel cas à la référence au vizir de service. Si un joueur joue deux cartes en même temps, c'est à lui de décider dans quel ordre elles seront appliquées.

### **DETAILS SUR LES CARTES MAGIQUES**

Les textes qui suivent sont normalement plus explicites que les phrases écrites sur les cartes magiques. Il nous est cependant arrivé d'interpréter une carte quand elle était entourée d'imprécision.

### **ABRACADABRA**

Cette carte te permet de choisir un autre objet magique que celui qui est exposé. Fouille dans le talon de cette carte et choisis d'exposer l'objet magique qui te convient.

### **AMENDE**

Tous les joueurs, toi compris, doivent payer une taxe de 5 trésors à la réserve. Chacun choisit les trésors qu'il veut. Le joueur qui joue la carte doit aussi payer.

Ceux qui ne peuvent payer cette taxe, doivent lever leur paravent pour révéler leur réserve personnelle. Ils paient alors tout ce qu'ils possèdent.

On comprendra que c'est une carte intéressante à jouer quand soi-même on est dépourvu de trésors.

### **AUMONE (ALMOSEN)**

Prends trois trésors au choix dans la réserve.

### **BACKCHICHE**

Chaque joueur, excepté toi, doit payer 2 trésors à la réserve pour chaque pion qu'il désire conserver sur une des 4 cases de la ville. Tout pion pour lequel cette taxe n'est pas payée, est écarté du plateau. Le joueur est libre de choisir n'importe quels trésors pour régler le backchiche. Il peut aussi décider de payer pour certains pions et non pour d'autres.

### **CARTES SUR TABLE 5offenes Geheimnis)**

Tous les pions doivent être posés faces découvertes. Au mieux, on joue cette carte juste en début de phase d'installation. Si on la joue plus tard, tous les pions posés faces cachées, restent cachés. Seuls les suivants seront posés à découvert.

### **DERNIERE MINUTE (Nachzügler)**

Change un de tes pions de case. Tu peux le faire avec un pion découvert ou avec un pion caché. Le pion est posé sur sa nouvelle case, dans l'état où il se trouvait (découvert ou caché).

### **ECLIPSE DE LUNE (Mondfinsternis)**

Ecarte de la case qui va être valorisée tous les pions de valeur impaire. Cette carte magique n'est pas valable sur la case du portail. Les pions sont rendus à leur propriétaire. Le tapis volant, de valeur 3, est aussi menacé par une telle carte.

### **ECLIPSE DE SOLEIL (Sonnfinsternis)**

Ecarte de la case qui va être valorisée tous les pions de valeur ipaire. Cette carte magique n'est pas valable sur la case du portail. Les pions sont rendus à leur propriétaire. Le tapis volant, de valeur 3, est aussi menacé par une telle carte.

### **FATA MORGANA**

Echange un des objets magiques exposés contre un autre à choisir dans le même talon. L'objet magique qui a été remplacé, est mis sous le talon.

### **FRAUDE (Eingesmuggelt)**

Cette carte crée une situation fictive : le joueur qui la joue reçoit un pion fictif de sa couleur sur chacune des cases de la ville qui sont restées vides de pion pendant toute la phase d'installation. Le pion est de valeur indéterminée mais, étant seul, il assure dans la plupart des cas une victoire sur ces cases. Si un TAPIS VOLANT est posé après la phase d'installation, il faut départager le propriétaire de la carte magique FRAUDE et le propriétaire de l'objet magique TAPIS VOLANT : on le fait en se référant à la règle habituelle, en se référant au vizir de service.

Le joueur n'est pas obligé de revendiquer la victoire sur chaque case vide. A lui de décider de son intérêt.

*Exemple : Après la phase d'installation, les cases DJINN et CHAMEAU sont restées vides de tout pion. En jouant une carte magique FRAUDE, un joueur obtient donc un pion fictif sur la case DJINN et un autre sur la case du CHAMEAU. Sur la première case, il gagne donc le droit de jouer un second objet magique durant le round ; sur la case CHAMEAU, il obtient le chameau et devient le nouveau vizir de service.*

### **LES DERNIERS DEVIENNENT LES PREMIERS (Die Letzen Werden Die Ersten Sein)**

Sur la case où est jouée cette carte magique, les 9 sont considérés comme des 1 et les 1 sont considérés comme des 9. Cette carte peut être jouée pour une case qui va être valorisée ou sur les suivantes. Elle n'est donc pas valable pour les cases dont la valorisation est finie.

### **ŒIL POUR ŒIL (Auge für Auge)**

Ecarte du plateau un pion d'un adversaire. Il peut faire la même chose avec un de tes pions. Le pion choisi peut être déjà découvert (cas d'une case en cours de valorisation) ou encore être caché (cas d'une case située plus haut sur le plateau). Dans ce dernier cas, il n'est pas permis de consulter préalablement la valeur du pion adverse. Les mêmes règles sont d'application pour celui qui se venge.

### **OFFRANDE (Opfer)**

Tous les joueurs, toi compris, doivent payer une taxe de 7 trésors à la réserve. Chacun choisit les trésors qu'il veut. Le joueur qui joue la carte doit aussi payer.

Ceux qui ne peuvent payer cette taxe, doivent lever leur paravent pour révéler leur réserve personnelle. Ils paient alors tout ce qu'ils possèdent.

On comprendra que c'est une carte intéressante à jouer quand soi-même on est dépourvu de trésors.

### **REVIREMENT DE DRAGON (Rückkehr des Drachen)**

Nomme une case du dragon. Cette case ne sera pas valorisée et personne ne pourra y gagner les trésors qui sont sur ses échelons.

Conseil : on ne nommera cette case qu'après la phase d'installation et que si soi-même on n'y a pas posé de pion.

### **SESAME, FERME-TOI**

En posant cette carte sur une case, elle empêche tout joueur d'y poser un pion supplémentaire. Cette interdiction est effective à partir du moment où la carte est posée. Les pions déjà posés seront valorisés.

### **TAXE DU SULTAN (Steuer des Sultan)**

Chaque joueur, excepté toi, doit payer 2 trésors à la réserve pour chaque pion qu'il désire conserver sur une des 4 cases de la ville. Tout pion pour lequel cette taxe n'est pas payée, est écarté du plateau. Le joueur est libre de choisir n'importe quels trésors pour régler le backchiche. Il peut aussi décider de payer pour certains pions et non pour d'autres.

### **VOL DE DRAGON (Drachenflug)**

Indique une case du dragon sur laquelle aucun trésor n'a été posé. Pose des trésors pris dans la réserve sur les échelons supérieurs de cette grotte : 4 trésors sur le premier, deux trésors sur le second.

Cette carte peut être jouée à tout moment durant la phase d'installation. Elle peut aussi être jouée juste après. Dans ce cas précis, seul le joueur qui y posera un tapis volant pourra en gagner les trésors. Réfléchissez bien dans un tel cas car, pour parvenir à cette prouesse, il faut avoir gagné sur la case du DJINN le droit de jouer deux objets magiques durant le round (La lampe d'Aladin pour jouer une carte magique et le Tapis Volant pour se positionner sur la grotte visée). En usant de la carte magique RECUPERATION, cette opération est aussi possible.